



# Counter Strike 1.6 5 on 5

Stand: 11.01.06

## VERSION

Gespielt wird Version 1.6 mit aktuellem Steamupdate

## SPIELMODUS

Es wird nach dem Maxrounds-Prinzip gespielt mit 15 Runden, d.h. jedes Team muss auf jeder Seite (Angreifer und Verteidiger) jeweils 15 Runden spielen. Sollte ein Team 16 Runden gewonnen haben, ist das Spiel beendet.

## OVERTIMES

Sollte ein Spiel unentschieden ausgehen, kommt es zu einer Overtime auf derselben Map. Overtimes werden mit folgenden vom normalen Spiel abweichenden Einstellungen gespielt:

- mp\_maxrounds 3
- mp\_startmoney 10000

Es werden so lange Overtimes auf derselben Map gespielt, bis eines der Teams es geschafft hat, in einer Overtime 4 Runden zu gewinnen.

## TURNIERMODUS

Es wird nach dem Double Elimination Verfahren gespielt. Es gibt somit ein Winner- und ein Loserbracket.

## SEITENWAHL

Die Seitenwahl wird per Messerrunde entschieden, der Sieger darf die Seite wählen.

## MAPS

Die Maps der einzelnen Runden werden vor Turnierstart ausgelost. Die Maps werden ohne Zurücklegen gezogen. Sollte der Mappool bei einem großen Turnierbaum ausgeschöpft sein, werden nach der letzten Map alle Maps zurück in den Mappool gelegt und die Ziehung beginnt von vorne. Es dürfen keine Maps aus dem Mappool gestrichen werden.

Ist die Map einmal durch den Veranstalter für die anstehende Runde festgelegt, dürfen die Teams sich nicht auf eine andere Map einigen.

Es werden Maps aus folgenden Mappool gespielt:

- de\_cbble
- de\_dust2
- de\_inferno
- de\_nuke
- de\_train

## FINALE

Im Overall-Finale wählen beide Finalisten eine Map (aus dem Mappool), dabei wird die Map des aus dem Loserbracket kommenden Teams zuerst gespielt. Das Team aus dem Winnerbracket muss nur eine Map gewinnen, um das Finale für sich zu entscheiden, das andere Team muss auf beiden Maps siegen.

Ein Unentschieden auf einer Map ist nicht möglich, da jede Map ausgespielt werden muss. Die Map des Finalteilnehmers, der aus dem Loserbracket kommt, wird als erstes gespielt, wobei dem Teilnehmer aus dem Winnerbracket die Seitenwahl vorbehalten ist.

## EINSTELLUNGEN

Das Modifizieren jeglicher Spielermodels, Sounds, Texturen, Huds oder Sprites ist verboten. A3D ist verboten. Jegliche Veränderungen werden mit der Disqualifikation des gesamten Teams geahndet.

## CHEATS UND SCRIPTE

Jegliche Arten von Scripts / Cheats sind verboten. Ausgenommen sind Buyscripts, Adminscripts oder Demorecord/-stopscripts. Der Befehl "stopsound", sowie BenPsycho Aliases und andere Scriptsammlungen mit unerlaubten Scripts sind komplett untersagt.

Alle Scripts / Einstellungen müssen sich in der userconfig.cfg befinden. Jeglicher Einsatz von anderen Configdateien per Hand, bind oder Script ist untersagt. Diese Scripte müssen jeder Zeit für den Admin einsehbar sein.

## **DOPPELBINDINGS**

Jegliche "Doppelbinds" sind verboten (Duckjump etc). Darunter fallen nicht die Befehle: say\_team - showscore – timeleft - adjust\_crosshair - slot10 – radiocommands. Außer mit diesen Befehlen darf nur ein Command pro Taste gebündelt sein.

## **SPIEL- UND MAPBUGS**

Das Ausnutzen von HL/CS Engine Bugs ist untersagt, dazu zählen z.B. "silent bombs", "silent run", jegliche Arte von Mapbugs (siehe Mapbugliste)

## **SCHILD**

Das bei CS 1.6 eingeführte Schild ist verboten. Sollte versehentlich ein Schild gekauft werden, so ist dieses zu „droppen“.

## **SPECTATOR**

Spectator dürfen nur von der Turnierleitung bestätigte Leute sein (HLTV, Admins).

## **AUSWECHSELSPIELER**

Auswechselspieler sind nur in begründeten Fällen gestattet und müssen von der Turnierleitung genehmigt werden.

## **MODIFIKATIONEN DER EINSTELLUNGEN**

Werden an den Einstellungen unerlaubte Änderungen vorgenommen, bekommt das Team einen Defaultloss.

## **AUSNUTZEN VON MAP- UND SPIELBUGS**

Sollte ein Team nachweislich ein Bug ausgenutzt haben, werden vom Endergebnis des Spiels zwei Runden beim entsprechenden Team abgezogen und beim anderen Team addiert. Dies kann mehrmals in einem Spiel vorkommen, die Abzüge/Boni addieren sich dann.

Bsp.: Sollte das Spiel 16:14 zu Ende gegangen sein und das Siegerteam hat einmal einen Bug ausgenutzt, so ändert sich das Ergebnis (-2:+2) und somit gewinnt das andere Team.

Das Ausnutzen von Spielbugs kann in schweren Fällen auch zu einem Defaultloss führen.

## **SERVERSETTINGS**

Alle Spiele werden mit folgenden Serversettings ausgetragen:

```
mp_autokick 0
mp_autocrosshair 0
mp_autoteambalance 0
mp_buytime 0.25
mp_consistency 1
mp_c4timer 35
mp_fadetoblack 0
mp_falldamage 1
mp_flashlight 1
mp_forcecamera 2
mp_forcechasecam 2
mp_friendlyfire 1
mp_freezetime 10
mp_fraglimit 0
mp_limitteams 6
mp_logfile 1
mp_logmessages 1
mp_logdetail 3
mp_maxrounds 0
mp_playerid 1
mp_roundtime 2.5
mp_startmoney 800
mp_timelimit 0
mp_tkpunish 0
mp_winlimit 0
sv_aim 0
sv_airaccelerate 3
sv_airstop 1
sv_allowdownload 1
sv_clienttrace 1
sv_clipmode 0
sv_allowupload 0
sv_cheats 0
sv_gravity 800
sv_lan 1
sv_maxrate 20000
sv_minrate 20000
sv_maxspeed 320
```

```
sv_maxupdaterate 101
sv_minupdaterate 101
decalfrequency 60
pausable 1
log on
sys_ticrate 1000
```

Werte, die nicht speziell gesetzt werden, sind als Standardwerte zu verstehen.

Die Serversettings sind von beiden Seiten vor Spielbeginn zu überprüfen. Protekte die nach Spielbeginn eingereicht werden, sind nicht gültig.

### CLIENTSETTINGS

Alle per CS-Menue veränderbaren Settings, dürfen verändert werden, des Weiteren dürfen folgende Befehle in der Console oder in der Config verändert werden:

```
Brightness <=2
con_color
cl_corpsestay
cl_crosshair_color
cl_dynamiccrosshair
cl_minmodels
cl_observercrosshair
cl_righthand
cl_showfps
cl_weather
developer
ex_interp 0.01
fps_max
gamma <=3
gl_max_size >=256
graphheight
hud_centerid
hud_fastswitch
hud_takeshots
max_shells >=50
max_smokepuffs >=20
mp_decals >=300
m_pitch
m_yaw
net_graph
net_graphpos
net_graphwidth
scr_conspeed
sensitivity
setinfo _ah
setinfo dm
setinfo _vgui_menus
ati_npatch
ati_subdiv
zoom_sensitivity_ratio
_cl_autowepswitch
cl_cmdrate 101
cl_updaterate 101
rate 20000
cl_radartype
```

Legende:

<= : kleiner/gleich

>= : größer/gleich